

Universidad de Zaragoza
Facultad de Ciencias de la Salud

Grado en Terapia Ocupacional

Curso Académico 2017 / 2018

TRABAJO FIN DE GRADO

Diseño de un programa de Terapia Ocupacional dirigido a personas con Discapacidad Intelectual en un campamento Scout.

Design of an occupational therapy programme for persons with intellectual disability in a Scout Camp.

Autor/a: Sara Millán Vidal

Director 1. María Jesús Cardoso Moreno

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
1. INTRODUCCIÓN	4
2. METODOLOGÍA	11
3. PROGRAMA.....	13
4. CONCLUSIONES	34
5. BIBLIOGRAFÍA	35
6. ANEXO.....	38

RESUMEN

Las personas con discapacidad intelectual presentan una serie de limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa que se manifiesta en limitaciones en las habilidades conceptuales, sociales y prácticas.

A través de la Terapia Ocupacional se busca la habilitación de los individuos para realizar tareas que permitan optimizar su capacidad para participar en diversas tareas, elaborando modificaciones en el entorno si son necesarias, entrenar las AVD y AIVD o fomentar el ocio inclusivo entre otros, permitiendo así impulsar que las personas con discapacidad intelectual tengan las mismas oportunidades, ya sea con apoyos o sin ellos, de participar en actividades cotidianas de igual forma que el resto.

Por ello, el presente trabajo se centra en la elaboración de un plan de intervención de Terapia Ocupacional aplicado en un campamento Scout en el que a través de la planificación centrada en la persona, enfatizando el crecimiento personal, desarrollo de elecciones, decisiones y con un enfoque ecológico de la discapacidad, basado en el poder de las interacciones persona-ambiente se busca maximizar la autonomía del individuo en todos los aspectos con el fin de desplegar al máximo sus capacidades.

Palabras clave:

Programa, intervención, Terapia Ocupacional, Scouts, Escultismo, Discapacidad Intelectual leve, habilidades adaptativas.

ABSTRACT

People with intellectual disabilities have a number of significant limitations associated with intellectual functioning and in adaptive behaviour which could be showed in the development of conceptual, social and practical skills.

Occupational therapy seeks the empowerment of individuals to perform tasks that allow them to optimize their capacity to participate in different tasks, making changes to the environment if they are needed, training ADL and IADL, fostering inclusive leisure etc. Applying this methods we could promote that people with intellectual disabilities would have equal opportunities, either with this supportive care or without it, participating in daily activities in the same way as the rest.

In conclusion, this project focuses on the development of an occupational therapy intervention plan which could be applied in a Scout camp, using a person-centered planning, emphasizing personal growth, developing choices, decisions with an ecological approach to disability, based on the power of interactions persona-ambiente seeks is to maximize the autonomy of the individual in all aspects in order to improve their skills.

Keywords:

Program, intervention, Occupational Therapy, Scouts, scouting, mild intellectual disability, adaptive skills.

1. INTRODUCCIÓN

“La discapacidad intelectual es una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa que se manifiestan en habilidades prácticas, sociales y conceptuales. Esta discapacidad comienza antes de los 18 años.”⁽¹⁾ Se muestra durante todo el periodo de desarrollo y produce déficits en el funcionamiento intelectual y funcionamiento adaptativo en las áreas conceptuales, sociales y prácticas.⁽²⁾

Para su diagnóstico deben cumplirse los tres criterios: ⁽³⁾⁽⁴⁾

1. Déficit en el desarrollo intelectual, concretamente en los campos de razonamiento, planificación, juicios, pensamiento abstracto, resolución de problemas y aprendizaje tanto académico como a través de experiencias. Todas estas limitaciones tienen que ser cotejadas por una evaluación clínica y por la aplicación de un test de inteligencia.
2. Déficit en conductas adaptativas que favorecen el cumplimiento de los estándares socioculturales y del desarrollo, imprescindibles para la independencia personal y responsabilidad social. Sin un apoyo constante comienzan a aparecer déficits adaptativos que limitan el desarrollo de actividades de la vida diaria de una manera normalizada, tales como la participación social, comunicación y la vida independiente.
3. El déficit en el funcionamiento adaptativo e intelectual aparece durante el periodo de desarrollo del niño.

El modelo de funcionamiento humano impuesto por la AAIDD integra la influencia del entorno en el funcionamiento de las personas con discapacidad intelectual, por ello para optimizar la capacidad de desempeño y mermar las discrepancias entre las capacidades individuales y las demandas del contexto se proponen los apoyos. El sistema de apoyos desempeña un papel fundamental en esta patología, convirtiéndose en el eje central y mediador del modelo de discapacidad.⁽⁵⁾

Este modelo plantea un proceso de interacción dinámica de cinco dimensiones: ⁽⁴⁾

- Habilidades intelectuales
- Conducta adaptativa
- Salud
- Participación, interacciones y roles sociales
- Contexto

Estas dimensiones mediadas por el sistema de apoyos determinarán una mejora en el funcionamiento y la calidad de vida de las personas.

Mediante el enfoque socioecológico de la discapacidad se incorpora la importancia de la existencia de múltiples diferencias entre las personas con discapacidad debido a su desempeño en las diferentes dimensiones y no sólo las relacionadas con el funcionamiento intelectual. Por tanto se propone una clasificación de los diferentes niveles de severidad existentes en esta patología teniendo en cuenta la intensidad de los apoyos que necesitan las personas para desenvolverse en su día a día. ⁽⁵⁾

La clasificación en función de la conducta adaptativa es: ligera, moderada, severa y profunda. Este trabajo se centra en la **discapacidad leve**, la cual es el más común en el diagnóstico ya que lo presenta el 85% de la población que padece una discapacidad intelectual. ⁽⁴⁾

Al padecer una discapacidad intelectual leve las habilidades sociales y laborales que adquieren les permiten tener una autonomía mínima aunque siempre necesitan supervisión, orientación y asistencia, sobretodo en situaciones estresantes. Además se encuentra afectado el

pensamiento abstracto, la flexibilidad cognitiva, la memoria a corto plazo y el uso funcional de habilidades académicas. ⁽²⁾⁽⁴⁾

Según los datos recogidos por el IMSERSO en las Comunidades Autónomas existe en España una prevalencia de personas menores de 18 años con discapacidad intelectual de 48.434. El abordaje de esta discapacidad durante el periodo de crecimiento del niño es trascendental ya que uno de los objetivos principales es proporcionar entrenamiento y educación especial que permitan favorecer al máximo el desarrollo del potencial del niño. ⁽⁴⁾⁽⁶⁾

En base a estos objetivos anteriormente descritos, el escultismo es un movimiento educativo para jóvenes de toda índole cuya finalidad principal es contribuir en el autodesarrollo de todos sus potenciales. Esto es factible mediante el progreso armónico de todas las etapas de su crecimiento, como ciudadanos responsables, participantes y útiles en sus comunidades. ⁽⁷⁾

El fundador del concepto Scout fue Baden Powell, oficial jefe en la Guerra de los Boér al sur de África, el cual entrenó a jóvenes voluntarios en labores estratégicas más que bélicas, instruyéndoles en misiones en las que ejercían como centinelas, rastreadores y mensajeros entre otras. Como resultado de innumerables campañas victoriosas por todo el mundo, condensó su experiencia de vida y formación militar junto con una novedosa y original concepción de la educación en un manual de entrenamiento militar "Aids to Scouting", el cual se convirtió en un libro imprescindible para maestros y organizaciones juveniles. ⁽⁸⁾⁽⁹⁾

El escultismo se considera una filosofía de vida dónde se transmiten los valores de tolerancia, igualdad, compañerismo, actividad física, espíritu de superación ante las adversidades e incomodidades y el respeto por la naturaleza. ⁽¹⁰⁾

El escultismo se basa en siete puntos fundamentales que operan de forma conjunta en un único sistema: ⁽⁹⁾

1. Aprender haciendo / Aprendizaje por la acción
2. Trabajo con la participación indirecta de un adulto, prestando apoyo cuando sea necesario.
3. Trabajo en grupos pequeños
4. Principios compartidos y comprometidos hacia ellos.
5. Autodesarrollo progresivo
6. Marco simbólico Scout
7. Actividades en la naturaleza

La propuesta educativa implica el trabajo de las diversas dimensiones de la personalidad a través del desarrollo físico, intelectual, del carácter, afectivo, social y espiritual.

Una de las primeras áreas que se abordan en este método es la física, en la cual se afianza la expresión corporal, el cultivo de capacidades, la resistencia y la fuerza del niño. En la intelectual se trabajan nuevas formas de pensamiento, el juicio crítico y conocimientos no sólo intelectuales, sino también prácticos para poder prestar servicio en casos necesarios (primeros auxilios, como proceder en incendios, etc.). En la dimensión del carácter resalta la autoestima, la conciencia moral, búsqueda de independencia, fortaleza, resistencia, confianza y la autoestima entre otras cualidades. En el área de la afectividad se busca experimentar la amistad, aumentar el círculo de apoyo, sentir la pertenencia a un grupo, el desarrollo del altruismo y de la empatía como herramienta para combatir el egoísmo. En la dimensión social se da especial importancia a la tolerancia de opiniones ajenas distintas a la propia, la construcción de normas a través de un consenso igualitario en el que predomine la participación total y la integración a la sociedad. Por último en el área del desarrollo espiritual se abordan temas relacionados con la búsqueda de la fe. ⁽⁷⁾⁽¹⁰⁾

Este desarrollo exhaustivo permite que el niño se convierta en una persona autónoma, capaz de auto gestionarse, segura de sí misma, la cual pueda vencer las adversidades que se encuentre en su vida y se mantenga firme en sus convicciones y valores, inculcándole de esta forma un sentido de autonomía y autosuficiencia. Asimismo potencia entre los jóvenes el sentido de honor y lealtad consigo mismo y con los demás, permitiendo de esta manera desarrollar un fuerte vínculo con el grupo además de un espíritu de servicio que fomenta el poder ayudar a la comunidad. ⁽⁸⁾⁽¹⁰⁾⁽¹¹⁾

En consecuencia con lo anteriormente explicado el Escultismo puede abordarse a través de la Terapia Ocupacional puesto que “es una profesión que se ocupa de la promoción de la Salud y el Bienestar a través de la ocupación.”⁽¹²⁾ El objetivo principal de la Terapia Ocupacional es desarrollar la intervención a través de la realización de ocupaciones significativas del sujeto. En este caso al tratarse de niños se centra la intervención en el uso del juego como un medio y un fin para conseguir los objetivos planteados, dado que el juego representa un papel fundamental en la infancia debido a que el niño se desarrolla a través de él. ⁽¹³⁾⁽¹⁴⁾

La metodología del Escultismo se adapta a las diferentes edades de los niños, guiándose por las necesidades y potenciales a desarrollar en cada una de las edades, enfatizando en la importancia de la igualdad de oportunidades, democracia y respeto. De esta forma se agrupan los niños por edades y cada uno de estos grupos formados constituye una rama. La rama menor se denomina Castores, cuyos integrantes tienen entre 5 y 7 años. La siguiente rama es Lobatos, formada por niños de 7 a 11 años. La rama intermedia, compuesta por niños de 11 a 14 años se denomina Tropa y las ramas mayores son Pioneros en la que encontramos a niños de 14 a 17 años y Compañeros, la cual está integrada por adolescentes de 17 a 21 años respectivamente. ⁽⁹⁾

El presente trabajo se centra en la rama de Lobatos, formada por niños con edades comprendidas entre los 8 y 11 años. El marco simbólico en el que está inspirada esta rama es el "Libro de las Tierras Vírgenes" a través del cual se desarrolla la idea de formar un gran grupo denominado la Manada. En la Manada los Lobatos aprenden a convivir, conocerse así mismos y a su entorno, respetando al resto de la comunidad y desarrollando valores propios. En esta rama se establecen una serie de etapas que constituyen una progresión personal que el niño tiene que alcanzar de acuerdo a sus capacidades y edad. Las diferentes fases de progresión están diseñadas para fomentar el crecimiento personal y así poder desarrollar de una forma completa todas sus capacidades siempre a través del juego y de la experiencia. Para constatar el avance del niño con sus progresiones personales se le irán dando piezas que finalmente formarán la huella del lobo. ⁽¹⁵⁾

En conclusión, la filosofía del escultismo según la UNESCO se podría resumir en: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser; manteniéndose fieles a la ética del escultismo, la cual está orientada al bien común "Dejar este mundo mejor que como lo encontramos" como Baden Powell citaba en numerosas ocasiones. ⁽⁷⁾⁽⁸⁾

Objetivos del programa:

El **objetivo principal** del trabajo es diseñar un programa de Terapia Ocupacional dirigido a personas con discapacidad intelectual en un campamento Scout.

Los **objetivos específicos** del programa son trabajar a través del juego los siguientes aspectos:

- Mejorar la autodeterminación del niño a través de actividades en las que tenga que tomar sus propias decisiones.
- Aumentar sus habilidades sociales debido a que en el campamento se interacciona constantemente con el resto de compañeros.
- Reforzar la comunicación mediante actividades en las que son necesarias las expresiones tanto orales como corporales.

- Incentivar el uso de la comunidad a través de la utilización continua de los recursos comunitarios.
- Incrementar el ocio inclusivo en el que no existan las limitaciones.
- Impulsar la salud y la seguridad mediante el aprendizaje de valores de supervivencia.
- Mejorar el cuidado personal gracias a la vivencia en el propio campamento.
- Aumentar las habilidades académicas y funcionales a través del aprendizaje continuo.

2. METODOLOGÍA

2.1 SUJETOS

La muestra con la que se va a trabajar constará de 10 niños con edades comprendidas entre los 8 y 11 años que presentan una discapacidad intelectual leve en la cual están afectadas las habilidades adaptativas.

Además de estos criterios se tendrá también en cuenta el interés por pertenecer a la comunidad Scout debido a que esta inclinación favorecerá un correcto desarrollo de la intervención impulsado por la motivación de aprender de la filosofía de vida fomentada por el Escultismo.

2.2 INSTRUMENTOS

Para la consecución de los objetivos del trabajo se ha diseñado un programa de Terapia Ocupacional basado en las bases metodológicas Scouts dirigido a personas con discapacidad intelectual.

El programa se desarrolla en un campamento Scout de 3 días de duración dónde se realizarán diariamente 3 actividades grupales y 2 actividades individuales.

2.3 PROCEDIMIENTO

Para la realización de este programa de intervención ha sido necesario recabar información sobre los temas tratados a través de diferentes bases de datos: Dialnet, ISOC, Cochrane, Otseeker, Pubmed y Alcorze. Para ello se han utilizado los siguientes descriptores: discapacidad intelectual, discapacidad intelectual leve, sistema de apoyos, discapacidad intelectual y terapia ocupacional, escultismo, escultismo y discapacidad intelectual, campamentos especializados, educación y escultismo y metodología lobatos.

Además de los artículos encontrados en las diversas bases de datos, también se ha obtenido información relevante sobre la discapacidad

intelectual en libros especializados, tanto de carácter médico como terapéutico. Por otro lado para recopilar la mayor información posible sobre el escultismo se han consultado las bases teóricas existentes en la sede Scouts Católicos de Aragón (MSC).

Durante el desarrollo del programa de intervención seguiremos las líneas de trabajo pautadas en el Marco de Trabajo de la Asociación Americana de Terapia Ocupacional ⁽¹⁶⁾.

Se trata de un plan de intervención enmarcado en el Modelo Ecológico del Desempeño Humano, el cual afirma que la interacción entre las personas y el contexto que les rodea influye a la hora del desempeño de la ocupación y del comportamiento humano. Por ello se considera la discapacidad como algo cambiante de acuerdo a las limitaciones de la persona y los apoyos presentes en su entorno. ⁽¹⁷⁾

Ligado al Modelo Ecológico se encuentra el Paradigma de los Apoyos, cuya teoría defiende que para mejorar la calidad de vida de las personas es preciso analizar las posibles demandas de apoyo, teniendo en cuenta el contexto y no centrarse únicamente en el coeficiente intelectual de la persona. Una vez analizadas, diseñar un plan de apoyo y proporcionar las ayudas para mejorar la mejora del funcionamiento del individuo en los distintos contextos (independencia, relaciones sociales, etc.). ⁽¹⁸⁾

Durante el transcurso del programa de intervención se abordarán las habilidades adaptativas a través de ejercicios característicos de los Scouts y se proporcionarán los apoyos pertinentes en cada una de las actividades llevadas a cabo. Las habilidades adaptativas son las capacidades, destrezas y conductas que una persona debe adquirir para un buen ejercicio de las ocupaciones en todos los entornos, además de ser elementos fundamentales para la construcción de la identidad propia y la autonomía en todos los hábitos posibles de desempeño. El trabajo de estas habilidades es el camino base que toda enseñanza adaptada debe seguir debido a que es fundamental la importancia de identificarlas y proporcionar los niveles de apoyo necesarios. ⁽¹⁴⁾

3. PROGRAMA

El programa comienza con una reunión junto al equipo de responsables en la que se les proporciona toda la información necesaria sobre las características y necesidades de las personas con discapacidad intelectual. Una vez todos los responsables tienen la máxima información sobre las características generales de los niños se realiza otra reunión con los padres.⁽¹⁹⁾ El objetivo principal es proporcionarles la información base del campamento, las metas que se quieren alcanzar a través de la realización del mismo, qué actividades y metodología se va a seguir y la razón por la cual la Terapia Ocupacional adquiere un papel fundamental junto con la metodología Escultista.

La última parte de la reunión está destinada a que los padres faciliten información específica de cada uno de los chicos, ya sea miedos o fobias, medicación, actitudes complejas, necesidad de refuerzo constante en la realización de alguna tarea, etc. Además se realiza una pre-evaluación a través de unos cuestionarios (ANEXO) que se proporcionan a los padres sobre el estado de las habilidades adaptativas de sus niños. Mediante los cuestionarios se obtiene información sobre aquellas habilidades que realizan de forma independiente, aquellas en las que necesitan ayuda constante y otras que no realizan, permitiendo así enfocar de una forma más clara las actividades e intervenciones de los monitores durante el campamento.

Al comienzo del campamento se realiza una ronda de presentación para que todos los integrantes se conozcan y puedan emprender nuevas amistades. Después se explica la organización de los 3 días de campamentos y las actividades que realizarán en el transcurso de estas jornadas. Para aquellos participantes cuyo campamento sea su primera toma de contacto con el mundo Scout se les realiza una pequeña introducción al Escultismo con la ayuda del resto de compañeros veteranos, en la que se les explica los aspectos básicos de la rama a la que por edad pertenecen, Lobatos.⁽²⁰⁾

Durante el campamento se realizan tanto actividades grupales como individuales. En las actividades grupales se trabajan diversos aspectos de las habilidades adaptativas mediante juegos característicos de los Scouts. Estas actividades se realizan con una periodicidad de 3 veces al día, distribuidas de la siguiente manera:

	1º DÍA	2º DÍA	3º DÍA
MAÑANA	Formación Seisenas	Travesía	Taller de Camisetas
TARDE	Servicios Seisenas	Juego de la Bandera	Tesoro Humano
NOCHE	Construcciones (Final de la tarde)	Fuego Fatuo	Scout Party

Todas las actividades siempre se ejecutan con la presencia de un monitor y un Terapeuta Ocupacional con el objetivo de supervisar el ejercicio, obtener información sobre la calidad del desempeño y detectar posibles necesidades de apoyo para así poder brindárselos de forma inmediata con el fin de evitar situaciones de frustración.

En las actividades individuales se efectúan las Especialidades. Las Especialidades son un medio para poder ampliar y mejorar la progresión del Lobato y nos permite ejecutar acciones individuales pudiendo así favorecer el crecimiento de los potenciales del niño a través de una atención más especializada. Se ofrece una amplia gama de especialidades con el objetivo de que escojan aquellas que más se adapten a sus capacidades, así se sentirá motivado a la hora de la ejecución y podrá descubrir nuevas aficiones.

Conforme superan las especialidades se les reconoce su esfuerzo a través de pequeños trozos de tela que se tienen que coser en su camisa. Una vez superadas todas las especialidades forman la Huella del Lobo. ⁽¹⁵⁾

Las especialidades que se ofrecen a los niños son:

- Socorrista
- Cocinero
- Acampador
- Animador
- Periodista
- Secretario
- Amigo de la naturaleza

Dentro de cada una de estas especialidades aparece una batería de actividades que se suelen realizar, en el caso de que se le ocurra alguna otra distinta debe comentársela al equipo de responsables y este grupo valorar si la aceptan como actividad dentro de la especialidad o no.

La evaluación presenta un papel esencial dentro del Escultismo ya que permite conocer la progresión individual del niño y el funcionamiento conjunto de la Manada. En relación con los resultados obtenidos se podrán tomar decisiones futuras e incluso plantear nuevos objetivos dependiendo del desarrollo alcanzado.

Debe de ir enfocada a la evaluación del proceso educativo y la evaluación de la progresión por parte del individuo y del equipo. Durante el campamento se realizan evaluaciones continuas en todas las actividades llevadas a cabo a través de la observación directa de los monitores y el Terapeuta, comprobando que se cumplen todos los objetivos especificados en cada una de las actividades, y que se garantiza un clima apropiado para la consecución y desarrollo de tales objetivos. Además se detallan posibles limitaciones en la actividad con el fin de proporcionar los apoyos necesarios.

Otro tipo de evaluación existente en el campamento son autoevaluaciones sencillas que se realizan a los niños todas las noches antes de dormir. A través de una puesta en común se expone como se han sentido a lo largo del día, si han tenido problemas para ejecutar las actividades y que es lo que más les ha gustado hacer. De esta manera podemos conocer el nivel de motivación del niño y posibles problemas que quizás a través de la observación directa no se hayan detectado.

Por último todas las noches el equipo de monitores junto con el Terapeuta Ocupacional realiza reuniones denominadas Kraal. En este periodo de tiempo se ponen en común todos los datos recogidos a través de la observación directa, los problemas encontrados, cuáles han sido las soluciones aportadas y entre todos consensuar las posibles alternativas a los problemas que todavía no se han resuelto.⁽¹⁵⁾


Además, se aprovechan este tipo de reuniones para exponer la evolución de cada uno de los niños a lo largo de los días, si las habilidades adaptativas están siendo entrenadas de una manera correcta, si el niño está respondiendo bien a las demandas del entorno y si es necesaria la aportación de apoyos en algunos casos, favoreciendo de este modo el aprendizaje conjunto de todo el equipo de monitores acerca de cómo proceder en esos casos particulares.

En el último Kraal del campamento se crea una ficha de cada participante en la que queda detallado su desarrollo individual durante esos días, las habilidades en las que ha mejorado en comparación con el inicio, situaciones en las que necesita un refuerzo más constante para el desempeño y la actitud del niño ante posibles adversidades encontradas.

Tras finalizar el campamento se organiza una última reunión con los padres en la que se exponen los datos de forma detallados de sus hijos en el transcurso del campamento a través de las fichas realizadas de forma conjunta en el último Kraal. En la última parte de la reunión los padres darán un feedback al equipo acerca de si los progresos observados por los responsables durante el campamento han sido o no perdurables en el tiempo.⁽²¹⁾

Por último, se pondrán en común todos aquellos aspectos que durante el campamento han funcionado y los que podrían mejorarse, de cara a reforzar los primeros y a perfeccionar los segundos para futuros campamentos.

SESIONES GRUPALES

Nº: SESIÓN 1	Nombre actividad: FORMACIÓN DE SEISENAS	
Lugar: CAMPA	Duración: 2h.	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Impulsar la autodeterminación.<ul style="list-style-type: none">◦ Tomar decisiones de manera autónoma en consenso con el resto del grupo.• Fomentar las habilidades sociales.<ul style="list-style-type: none">◦ Conocer al resto de compañeros de la Manada y participar en la creación de la Caza de manera conjunta.◦ Aumentar el sentimiento de pertenencia al grupo.• Promover la comunicación.<ul style="list-style-type: none">◦ Capacidad de expresar sus opiniones e ideas al grupo.• Mejorar las habilidades relacionadas con actividades recreativas.<ul style="list-style-type: none">◦ Incentivar posibles intereses recreativos de los niños.• Adquirir pequeñas responsabilidades.<ul style="list-style-type: none">◦ Tener un cargo que tienen que desempeñar de una forma adecuada.		
Materiales: <p>Bolígrafos, papel, rotuladores y cartulinas.</p>		
Desarrollo: <p>Con el fin de obtener un mejor desarrollo de las actividades y funcionamiento se divide a los Lobatos en pequeños grupos llamados Seisenas. Estas agrupaciones son de carácter organizativo, no tienen una estructura jerarquizada como en otras ramas.</p> <p>Una vez formada la Seisena hay que repartir los cargos existentes en este grupo con el fin de dar responsabilidades a los niños. El reparto lo deciden ellos mismos, permitiéndoles total independencia a la hora de la decisión, se busca que sean conscientes de las habilidades de cada uno de los integrantes del equipo y se planteen de qué forma funcionaría</p>		


bien la Seisena. No existe un papel más importante que el otro ya que si falla uno va a repercutir en el resto.

Los cargos son Seisenero (lobato veterano, cuya misión es ayudar al resto de los lobatos y guiar a los nuevos), Subseisenero (apoyar al Seisenero en la tarea de ayudar al resto de compañeros), Tesorero (llevar al día las cuentas de la seisena, debe estar a cargo el niño más organizado y buen gestor) y Secretario (tomar nota de las decisiones y aventuras de la Seisena, por ello es necesario el Lobato que mejor sepa expresarse y escribir).

Una vez decididos todos los aspectos propios de la Seisena se comenzará la elaboración de la Caza. Esta nueva acción consiste en que los Lobatos ideen, elijan, planifiquen, realicen, revisen y evalúen junto a los monitores una gran actividad que será el hilo conductor del campamento debido a que muchas de las actividades de este estarán relacionadas con la Caza.

La Cacería es un medio que permite al niño adquirir responsabilidades, expresar sus puntos de vista, obtener nuevos conocimientos y sobretodo jugar a algo que han creado todos de forma común.

Cada Seisena formada creará una Cacería dependiendo de los gustos de los integrantes y los conceptos que quieran abordar. Es necesario que ellos mismos especifiquen que normas tendrá esa Seisena y los objetos que persiguen. Después se reunirá cada una de las Seisenas y se pondrá en común todas las Cacerías elaboradas. Una vez expuestas todas, se tendrá que decidir de forma grupal cuál es la Cacería elegida para llevar a cabo durante el campamento y explicar a los Educadores por qué.

Nº: SESIÓN 2	Nombre actividad: SERVICIOS DE LAS SEISENAS	
Lugar: CAMPA	Duración: 1 hora	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Mejorar las habilidades relacionadas con cuidado en el hogar.<ul style="list-style-type: none">◦ Mantener en buen estado la campa mediante los servicios.• Incrementar el uso de la comunidad.<ul style="list-style-type: none">◦ Utilizar los recursos/materiales existentes en el campamento.• Fomentar la programación y organización.<ul style="list-style-type: none">◦ Realizar las tareas pertinentes siguiendo un orden lógico.◦ Distribuir a los compañeros para la realización de las tareas.• Impulsar la comunicación con el resto de ramas.<ul style="list-style-type: none">◦ Negociar con los integrantes de otras ramas.		
Materiales: <p>Recursos necesarios dependiendo del tipo de Servicio adjudicado.</p>		
Desarrollo: <p>Al comienzo del campamento cada una de las ramas se les asigna un servicio, es decir, una tarea relacionada con el mantenimiento del campamento que es ofrecida a la comunidad, en este caso al resto de compañeros.</p> <p>La manada de los Lobatos deberá negociar con el resto de representantes de cada rama que tareas están dispuestos a realizar, siendo conscientes de sus propias habilidades y limitaciones, por ello en esta acción es muy importante la figura del Seisenero, el cual tomará el papel de representante de la manada.</p> <p>Existe un amplio abanico de posibilidades para la elección de los Servicios: limpiar baños, mantener la campa limpia, revisar tiendas de campaña, limpiar el comedor, fregar los utensilios utilizados por los cocineros...</p>		



Una vez elegidos los servicios que quieren llevar a cabo los lobatos en el transcurso del campamento se asumirán dentro de la manada como una responsabilidad ineludible que se debe realizar todos los días con el objetivo de prestar servicio a la comunidad.


Todos los días a la hora pautada deben estar preparados y con los materiales necesarios para realizar el servicio que se les ha asignado.

Nº: SESIÓN 3	Nombre actividad: CONSTRUCCIONES	
Lugar: Campa	Duración: 2 horas	
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none">• Fomentar la autodeterminación.<ul style="list-style-type: none">○ Realizar las construcciones de una manera autónoma, sin necesitar ayuda del monitor.○ Incentivar la planificación de las tareas.• Aumentar las habilidades académicas.<ul style="list-style-type: none">○ Aprender a montar las tiendas de campaña.• Incrementar la comunicación.<ul style="list-style-type: none">○ Hablar con los compañeros para organizarse.• Entrenar la atención.<ul style="list-style-type: none">○ Ser capaz de terminar de montar la tienda de campaña habiendo seguido todos los pasos indicados.• Practicar la coordinación motora y praxis gruesa.<ul style="list-style-type: none">○ Capacidad de montar la construcción sin presentar problemas en el desempeño.		
Materiales:		
Tienda de campaña desmontada y herramientas para montaje.		

Desarrollo:

Los niños con la ayuda de los monitores deberán montar sus propias tiendas de campaña y organizar la distribución de estas de manera independiente con la supervisión constante de la Terapeuta.

Primero se les hace una demostración de cómo montar las tiendas de campaña y la forma adecuada de distribuir el espacio dentro de esta. Una vez finalizada la explicación se les proporcionará los materiales necesarios y deberán realizar las acciones que no requieran un elevado esfuerzo físico y tampoco aquellas en las que sea necesario el uso de herramientas peligrosas.

Nº: SESIÓN 4	Nombre actividad: TRAVESÍA	
Lugar: Montaña	Duración: 24 horas	
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none">• Fomentar la conducta autónoma y autorregulada del niño.<ul style="list-style-type: none">○ Controlar y planificar las propias acciones.○ Evitar el apoyo constante del monitor.• Detectar posibles riesgos para la salud y seguridad.<ul style="list-style-type: none">○ Conocer y evitar aquellas actuaciones que supongan un riesgo para el niño y el grupo.• Mejorar el autocuidado.<ul style="list-style-type: none">○ Realizar las ABVDs durante la travesía de manera autónoma sin necesidad de que el monitor le recuerde que las tiene que hacer.• Incentivar las relaciones sociales entre los integrantes del grupo.<ul style="list-style-type: none">○ Aumentar el sentimiento de pertenencia al grupo.		

Materiales:

Mochila de travesía con ropa de andada y ropa de descanso, comida, neceser y complementos de montaña.

Desarrollo:


Unos días del campamento se destinan a hacer una pequeña travesía por la zona montañosa en la que nos encontramos. Los niños tienen que desmontar sus tiendas de campaña del campamento base y trasladarlas hasta la nueva zona de acampada dónde se dormirá tras realizar la andada. Debido a la corta edad de los niños que forman esta rama las tiendas de campaña serán trasladadas en furgoneta, sin embargo cada uno de los Lobatos deberá llevar una mochila con ropa cómoda para andar y otra para descansar, elementos básicos de higiene y comida para esos días.

Esta es una de las actividades dentro de la comunidad Scout dónde más interviene el valor de la autonomía e independencia ya que el niño deberá administrarse su propia comida, estar atento del estado de su ropa (si está mojada de sudor, si es conveniente cambiarse de ropa, etc.), mantenimiento de los materiales necesarios para dormir (perfecto estado de la esterilla, saco sin migas de comida, etc.) y sobre todo el autocuidado (si es necesario echarse crema solar, ponerse una gorra porque hace mucho sol, etc.).

Al comienzo de la travesía, durante el primer día el monitor guiará todos los pasos a seguir necesarios para el mantenimiento adecuado de nuestros materiales y todo lo que tiene que tener en cuenta el niño para un correcto autocuidado.


Una vez transcurrido el primer día, se comenzará a dejar más independencia a los niños a la hora de actuar pero siempre estas acciones serán supervisadas por un educador/terapeuta y en caso de que el niño no las realice por cuenta propia se le ayudará, preguntará porque no las

realiza y se le explicará la importancia de estas acciones. En caso de que no sean realizadas debido a limitaciones físicas se le proporcionarán los apoyos pertinentes que favorezcan la realización de estas.

Nº: SESIÓN 5	Nombre actividad: BANDERA		
Lugar: Lugar de acampada en la travesía.	Duración: 1 hora		
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none">• Incrementar la autodeterminación<ul style="list-style-type: none">○ Si hay oportunidad de actuar hacerlo de manera independiente sin necesidad de preguntar a alguien si debe hacerlo.• Fomentar las habilidades sociales.<ul style="list-style-type: none">○ Participar de forma activa con el equipo.○ Dialogar con todos los integrantes del grupo e incluso con los contrarios.• Incentivar la expresión verbal y la comprensión de órdenes.<ul style="list-style-type: none">○ Capacidad de expresar sus estrategias e ideas.○ Entender y realizar las acciones que el guía le proponga al equipo.• Realizar una actividad recreativa.<ul style="list-style-type: none">○ Disfrutar de la actividad siendo partícipe de ella.• Entrenar habilidades estratégicas.<ul style="list-style-type: none">○ Buscar planes alternativos para conseguir la bandera.• Ejercitar las capacidades físicas.<ul style="list-style-type: none">○ Aguantar el ritmo del juego sin necesitar descansos.			
Materiales: Banderas y zona de juego amplia.			

Desarrollo:

Este juego es para dos grupos y cada uno estará al mando de un guía del grupo. Se colocan tres banderas (las banderas de señalización nos servirán) dentro de un espacio definido. Cada grupo tendrá un espacio asignado con una bandera. Los atacantes envían exploradores para descubrir dónde se encuentran las banderas y donde están situados los oponentes. Luego hay que alcanzar las banderas y llevárselas sin ser vistos por los contrarios. Un scout no puede llevarse más de una bandera. El grupo defensor no puede entrar cerca de las banderas y para capturar a uno tiene que haber al menos a dos scouts a menos de cercanos a él y gritar "manos arriba". En este juego aparecen todo tipo de estrategias de ataque como por ejemplo hacer un falso ataque y que un scout solitario consiga llegar a la bandera sin ser visto.


Nº: SESIÓN 6	Nombre actividad: FUEGO FATUO	
Lugar: Lugar de acampada en la travesía.	Duración: 1 hora	
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none">• Fomentar las habilidades sociales.<ul style="list-style-type: none">○ Reforzar el sentimiento de pertenencia al grupo.○ Consolidar las relaciones de amistad.○ Establecer nuevas relaciones.• Mejorar la comunicación.<ul style="list-style-type: none">○ Establecer diálogo con el resto del grupo para idear como alcanzar a los compañeros de la linterna.• Aumentar los momentos de ocio.<ul style="list-style-type: none">○ Participar en una actividad lúdica de igual forma que el resto de compañeros.• Entrenar habilidades estratégicas.		

- Buscar planes alternativos para alcanzar a los que portan la luz.
- Ejercitar las capacidades físicas.
 - Aguantar el ritmo del juego sin necesitar descansos.
- Mejorar la atención y percepción de estímulos luminosos.
 - Detectar la luz de los contrarios en el campo y seguirla.

Materiales:
Linterna.

Desarrollo:

Se desarrolla durante la noche. Consiste en que dos voluntarios de la Manada portarán una linterna y tendrán que huir del resto. Dos minutos después el grupo tiene que ir en su búsqueda. El portador de la linterna tiene que mostrar la luz al menos una vez por minuto. Los dos perseguidos se van turnando la linterna y pueden idear estrategias para confundir a sus compañeros.

Nº: SESIÓN 7	Nombre actividad: TALLER DE CAMISETAS	
Lugar: Campa	Duración: 2 horas	
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none">• Incentivar la expresión oral mediante la comunicación con los compañeros.<ul style="list-style-type: none">○ Compartir los materiales con el resto del grupo.• Reforzar los vínculos de amistad.<ul style="list-style-type: none">○ Intercambiar dedicatorias con toda la Manada.• Fomentar la autodirección.<ul style="list-style-type: none">○ Actitud independiente a la hora de diseñar su camiseta.○ Planificar y organizar sus acciones de forma coherente.• Favorecer el desarrollo imaginativo y la creatividad.<ul style="list-style-type: none">○ Aprender a realizar camisetas originales.• Reforzar las destrezas manipulativas.		

Materiales:


Camiseta, gomas, tintes, bolsa de plástico y agua.


Desarrollo:

Una de las actividades que no puede faltar en la rama de Lobatos es la elaboración de sus propias camisetas como recuerdo de este campamento.

El primer paso es enrollar la camiseta desde la parte inferior al cuello y después usar gomas para atar lazos alrededor del tubo que se ha formado.

El segundo paso es rociar cada uno de los tintes en el área que se quiera. Para crear tonos pastel o desgastado es necesario utilizar mucha más agua y en el caso de querer colores brillantes hay que utilizar más tinte y poco agua. Después se deposita en una bolsa de plástico para mantenerla húmeda y se dejará reposar de 4 a 6 horas. Pasado este tiempo se le quitan las gomas a la camiseta y se enjuaga en agua para que se eliminen los excesos de tinte. Finalmente se deja secar y se firma por todos los compañeros y monitores del campamento como recuerdo de la experiencia.

Nº: SESIÓN 8		Nombre actividad: TESORO HUMANO	
Lugar: Campa		Duración: 1 hora	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Fortalecer los vínculos de amistad.<ul style="list-style-type: none">○ Conocer más a los demás.○ Descubrir que tenemos en común.○ Fomentar la confianza y cohesión del grupo.• Fomentar la igualdad y la eliminación de prejuicios.<ul style="list-style-type: none">○ Tener interés por conocer al resto del grupo.○ Aceptar la diversidad.○ Respetar a los demás.			
Materiales: <p>Ficha con los ítems que deben buscar.</p>			
Desarrollo: <p>Se reparte a cada uno de los lobatos una ficha en la que hay diversas cuestiones planteadas que deben buscar y encontrar:</p> <ul style="list-style-type: none">– Buscar a 4 niños que vayan a tu colegio.– Buscar a alguien con el que compartas una afición.– Buscar a una persona que lleve los calcetines del mismo color que tú.– Buscar a 2 niños cuya comida favorita sean los macarrones.– Etc. <p>Una vez encontrados todos estos ítems se hará una puesta en común para así poder conocer datos que desconocían, en cuantos datos coinciden con sus compañeros de Manada y sobre todo apreciar que cada uno de nosotros poseemos grandes valores.</p>			

Nº: SESIÓN 9	Nombre actividad: JUEGO FINAL SCOUT-PARTY		
Lugar: Campa		Duración: 1:30 h	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Mejorar las habilidades sociales.<ul style="list-style-type: none">○ Conversar con los compañeros para la toma de decisiones.○ Participar en el juego.• Reforzar la comunicación.<ul style="list-style-type: none">○ Representar situaciones a través de la mímica.○ Buscar palabras alternativas para definir un objeto.• Recordar las habilidades académicas y funcionales adquiridas.• Estimular la creatividad aplicada al juego.			
Materiales: <p>Tablero y fichas con las pruebas.</p>			
Desarrollo: <p>La Manada se divide por equipos y tienen que competir entre ellos ganando diversas pruebas en las que se pondrán en juego los conocimientos adquiridos en el campamento y sus destrezas.</p> <p>Las pruebas son de representar diversas escenas a través de mímica y que el grupo la adivine, definir una palabra sin utilizar las palabras marcadas en la ficha, preguntas de cultura Scout, dibujar una palabra que tienen que adivinar y por último adivinar mediante preguntas que personaje tiene cada uno colocado en la frente.</p> <p>Normalmente todas las pruebas van relacionadas con aspectos que hemos trabajado a lo largo del campamento para de esta manera reforzar los conceptos y habilidades aprendidas.</p>			

SESIONES INDIVIDUALES

Especialidad: **SOCORRISTA**

Objetivos:

- Entrenar habilidades académicas
 - Aprender conceptos básicos de primeros auxilios.
- Mejorar la salud y seguridad
 - Identificar signos de enfermedad y saber cómo tratarlos.
- Fomentar la utilización de la comunidad
 - Conocer los recursos disponibles en la comunidad en caso de emergencia médica.
- Incentivar la autodeterminación
 - Ser capaz de tener una conducta autónoma a la hora de una actuación rápida de carácter sanitario.

Actividades:

- Informarse sobre los conceptos básicos del socorrismo.
- Organizar el botiquín del grupo Scout y conocer como se debe utilizar cada utensilio.
- Conocer como curar heridas, realizar vendajes sencillos, curar ampollas.
- Tener conocimientos básicos sobre las quemaduras.
- Realizar una lista con los teléfonos de urgencia más importantes.

Especialidad: **COCINERO**

Objetivos:

- Fomentar la promoción de la salud individual y grupal.
 - Conocer y concienciar al resto sobre los hábitos alimenticios saludables.
- Mejorar las habilidades funcionales y el cuidado personal.
 - Aprender a cocinar ciertas comidas de manera independiente.

- Incentivar la autodeterminación y planificación previa.
 - Decidir los menús y comidas que se elaboran.
- Optimizar las habilidades sociales y reforzar el vínculo con los compañeros.
 - Dialogar con todos los integrantes de la Manada.
- Impulsar el aumento de aficiones y gustos.
 - Realizar recetas culinarias de toda índole.

Actividades:

- Elaborar un menú para la Manada.
- Organizar la fiesta final que se celebra con el fin de la Cacería.
- Realizar un libro de recetas.
- Organizar los menús para las travesías.
- Informarse sobre los hábitos de alimentación saludables y hacer una pequeña charla a sus compañeros.

Especialidad: **PERIODISTA**

Objetivos:

- Fomentar las habilidades de comunicación e interacciones sociales.
 - Uso adecuado de la comunicación, tanto la expresión corporal como escrita.
- Favorecer una conducta autónoma dirigida a un fin.
 - Decidir la información que quiere transmitir.
- Aumentar la utilización de recursos existentes en los Scouts.
 - Adquirir el material necesario para la realización de las actividades.

Actividades:

- Realizar reportajes sobre los acontecimientos que ocurren en la Manada.
- Informar a sus compañeros sobre los hechos importantes que ocurren a su alrededor.
- Realizar un periódico/tablón con noticias del campamento y cotilleos.
- Desarrollar entrevistas con los profesionales que están en la dirección del campamento.

Especialidad: **ACAMPADOR**

Objetivos:

- Fomentar el cuidado del hogar/campamento.
 - Mantener en buen estado la parcela.
- Incrementar las habilidades funcionales.
 - Aprender de forma básica los conocimientos de acampada.
- Mejorar las habilidades relacionadas con la seguridad.
 - Evitar situaciones que puedan suponer un peligro para el grupo.

Actividades:

- Saber montar y desmontar una tienda, así como empaquetarla.
- Organizar las parcelas de Lobatos en las acampadas.
- Conocer los cuidados necesarios de las tiendas de campaña.

Especialidad: **ANIMADOR**

Objetivos:

- Impulsar las habilidades sociales y vínculo de amistad.
 - Relacionarse con todos los integrantes de la Manada.
- Fomentar la autodeterminación.
 - Tomar las decisiones necesarias para realizar las actividades pertinentes.
- Practicar la comunicación corporal y oral.
 - Expresar la información necesaria y que el resto la comprenda.
- Incrementar las habilidades recreativas.
 - Disfrutar y realizar con gusto las actividades propuestas.

Actividades:

- Conocer las canciones de la Manada para las veladas.
- Narrar historias y cuentos al grupo.
- Escenifica pequeñas obras.
- Acordarse de los cumpleaños de sus compañeros y organizar la fiesta.
- Animar a los Lobatos que estén tristes.

Especialidad: **SECRETARIO**

Objetivos:

- Mejorar las habilidades académicas.
 - Realizar correctamente el cálculo mental.
 - Escribir y redactar de forma adecuada.
- Fomentar las habilidades sociales y la comunicación.
 - Relacionarse con todos los integrantes de la Manada.

Actividades:

- Mantener informados a los compañeros sobre reuniones, horarios y actividades del día.
- Realizar una memoria sobre el campamento.
- Llevar las cuentas de la Manada referenciando los gastos e ingresos.

Especialidad: AMIGO DE LA NATURALEZA

Objetivos:

- Incrementar las habilidades académicas.
 - Aumentar conocimientos sobre diversos temas.
- Fomentar las habilidades de comunicación.
 - Capacidad de transmitir información de manera correcta.
- Impulsar la utilización de los recursos comunitarios.
 - Utilizar el material Scout disponible.
- Mejorar la autodeterminación.
 - Creación de proyectos promovidos por sí mismo.

Actividades:

- Conocer las plantas y animales de la zona.
- Mantener la campa limpia.
- Informar a los compañeros sobre productos que resultan contaminantes.
- Conocer la técnica de reciclado de papel.
- Llevar a cabo una pequeña campaña de reciclaje.

4. CONCLUSIONES

El uso del juego como medio permite unificar la filosofía del Escultismo y la Terapia Ocupacional ya que ambos utilizan el juego como medio de aprendizaje y cambio.

Durante el desarrollo del campamento se entrenan las habilidades adaptativas a través de diversas actividades las cuales tienen como objetivos principales el desarrollo de la autodeterminación, habilidades sociales, comunicación o utilización de la comunidad entre otras.

Al tratarse de un programa de intervención de carácter hipotético no se pueden obtener resultados que validen la eficacia del campamento. A pesar de ello cada uno de los pasos seguidos para su elaboración han sido apoyados en la evidencia científica y han seguido los modelos establecidos por la Terapia Ocupacional.

Los puntos fuertes a destacar del trabajo son la facilidad encontrada a la hora de organizar un campamento Scout debido a la vivencia del Escultismo de una forma cercana. Además de resultar un tema de estudio interesante debido a que la figura del Terapeuta no está contemplada en los campamentos y es de gran utilidad.

Las debilidades encontradas son la imposibilidad de llevar a cabo el programa de intervención y poder comprobar si los objetivos establecidos se cumplen y qué problemas se encuentran en el transcurso de los días.

Por todo ello se proponen diversas líneas de investigación futuras como son la posibilidad de aumentar más días el campamento, planteando objetivos nuevos que favorezcan el desarrollo correcto de las personas con discapacidad intelectual y ampliar la filosofía Scout junto con la Terapia Ocupacional a otro tipo de patologías que puedan ser tratadas a través de esta combinación.

5. BIBLIOGRAFÍA

1. Luckasson, R.L. y cols. Mental retardation. Definition, classification, and systems of supports. Washington: American Association on Mental Retardation, AAMR; 2003.
2. Segundo Congreso Internacional de discapacidad intelectual: Enfoques y realidad: Un desafío. Colombia; 23-25 de Septiembre 2004. Medellín, Colombia: Instituto "los Álamos"; 2004.
3. Kupfer, D. J., Regier, D. A., Arango López, C., Ayuso-Mateos, J. L., Vieta Pascual, E., & Bagney Lifante. DSM-5: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. 5ª ed. Madrid: Editorial Médica Panamericana; 2014.
4. Ezpeleta L, Toro J. Psicopatología del desarrollo. Madrid: Ediciones Pirámide; 2015.
5. Verdugo Alonso MA. 11ª ed. Madrid: Alianza Editorial, SA; 2016.
6. Plena Inclusión [Internet]. España: Confederación Plena Inclusión; 2015 [citado 16 Feb 2018]. Disponible en: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ITPbTS0bi70J:www.plenainclusion.org/discapacidad-intelectual/la-discapacidad-intelectual-en-cifras+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=es>
7. Morales Macías A. El escultismo: un movimiento promotor del desarrollo humano [Licenciatura]. Universidad Iberoamericana; 2008.
8. Costa Hilário AC, Marreiro das Chagas M. Influencia del escultismo en la formación personal y social de los scouts por medio de la práctica del turismo ecológico y pedagógico. Estudios y perspectivas en turismo. 2014;23(3):484-504.

9. Grupo Scout Nuestra Señora del Rosario. Escultismo. Revista MSC. 2014;(7): 1-13. Disponible en: <http://www.santfrancesc.net/pdf/escultisme.pdf>

10. Vallory Subirá E. El escultismo y el carácter intuitivo de su acción educativa. Revista de intervención socioeducativa. 2012;(50):80-90.

11. Díez Prieto A. Una aproximación al escultismo. Educar(nos)[Internet]. 2014 [15 Mayo 2018]; (67): 5-6. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4816696>

12. WFOT. Definition of Occupational Therapy [Internet]. Wfot.org. 2012 [citado 15 Mar 2018]. Disponible en: <http://www.wfot.org/aboutus/aboutoccupationaltherapy/definitionofoccupationaltherapy.aspx>

13. Hernández Crispín Celia. Intervención desde la Terapia Ocupacional mediante el juego cooperativo en niños con discapacidad intelectual en pisos tutelados [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Extremadura; 2014.

14. Cuairán Yeregui O, Laparra Alguacil I, Arnedo Villanueva A, Loitegui Baicero A. Terapia Ocupacional en Discapacidad Intelectual. TOG (A Coruña) [Revista en Internet]. 2009 [25 Marzo 2018]; Vol 6, supl. 4: p 391-409 Disponible en: <http://www.revistatog.com/suple/num4/discapacidad.pdf>

15. Asociación Scout de España. Lobatos Manual del Educador y Cuaderno de Caza. España: Serie Metodológica Scout; 2009.

16. Occupational Therapy Practice Framework: Domain and Process (3ª edition). 68. 3ª edition. American Journal of Occupational Therapy; 2017.

17. Rolando Toledo MR. Modelo ecológico del desempeño humano. Perspectivas de aplicación "comunitaria" en terapia ocupacional. Revista de Estudiantes de Terapia Ocupacional. 2014; 1(1).
18. Gracia Sánchez FA. Conceptualización del desarrollo y la Atención Temprana desde las diferentes escuelas psicológicas. XI Reunión Interdisciplinar sobre Poblaciones de Alto Riesgo de Deficiencias. . Madrid. 2001.
19. Alvarado Paunero D. Líneas Directrices: Escultismo para personas con alguna discapacidad. España: Movimiento Scout Católico; 2010.
20. Ventosa Pérez VJ. Manual del monitor de tiempo libre especializado. Integración de personas con discapacidad intelectual en el tiempo libre. España. Editorial CCS; 2011.
21. Tomé Díaz P. Consideraciones en la implementación del programa especial de formación de jóvenes en situación de discapacidad intelectual "fortalecimiento de habilidades para la vida independiente". En: Ocampo González AA. Experiencias y desafíos sobre Educación Superior Inclusiva. 2016. p. 135-146.

6. ANEXO

CUESTIONARIO HABILIDADES ADAPTATIVAS

INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Identifica necesidades básicas generales (hambre, sueño, higiene, juego...).				
Pide la comida o bebida.				
Acepta variedad de comidas.				
Distingue lo comestible de lo no comestible.				
Coge y come alimentos por sí mismo.				
Domina las habilidades manipulativas básicas para la alimentación en situaciones de juego: come, sirve comida y bebida, da de comer a otros...				
Domina las habilidades manipulativas básicas para la alimentación en situaciones de la vida cotidiana: come alimentos sólidos, líquidos y semilíquidos.				
Se sirve comida y bebida.				
Utiliza correctamente utensilios para la alimentación: cuchara, tenedor, vaso...				
Colabora en tareas sencillas, preparación de comidas sencillas, vestido...				
Corta comidas blandas con cuchillo (salchichas, croquetas...)				
Controla esfínteres.				
Expresa su necesidad de utilizar el aseo.				
Identifica las dependencias y utensilios para lavarse la cara, las manos, cepillarse los dientes...				
Utiliza adecuadamente los elementos del baño.				
Pide ir al servicio cuando lo necesita.				
Utiliza los hábitos de higiene y aseo aprendidos (lavarse las manos antes de comer, tirar de la cadena en el W.C., usar el pañuelo, usar la servilleta...).				

INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Regula sus necesidades básicas: controla esfínteres.				
Coordina las habilidades básicas para el aseo personal: se lava las manos, la cara, los dientes...				
Utiliza correctamente utensilios para la vida cotidiana: peine, jabón, cepillo de dientes.				

Coordina y controla habilidades manipulativas básicas para el cuidado personal: ata y desata prendas con velcro, con cremallera, botones, etc.				
Ayuda cuando le desvisten y le visten.				
Se viste poniéndose botones y cremalleras.				
Se viste y desviste solo (se pone la bata, se abrocha...).				
Identifica y utiliza la ropa de acuerdo con el tiempo atmosférico.				
Distingue lo comestible de lo no comestible.				
Realiza las rutinas relacionadas con el control de esfínteres, la higiene, la alimentación.				

INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Conoce las dependencias de su casa y su función.				
Pone y quita la mesa con indicaciones o ayuda.				
Realiza compras sencillas que se le encargan (en tiendas conocidas y cerca de casa).				
Se prepara un bocadillo.				
Se prepara un cola-cao.				
Identifica y combina la ropa adecuada a la situación climatológica.				
Recoge su ropa.				



INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Capta los sentimientos y emociones de otras personas en situaciones reales.				
Llama a las personas por su nombre.				
Expresa los sentimientos que le producen historias contadas, personajes de películas, etc.				
Expresa sentimientos de los demás: personas, personajes de cuentos, etc.				
Puede ponerse en el lugar de otra persona con ayudas.				
Responde adecuadamente a los sentimientos de los demás.				
Expresa sus gustos y sensaciones.				
Respeto y sigue las normas convenidas en los contextos habituales.				
Identifica en sí mismo estados de ánimo: de alegría, tristeza, enfado, felicidad...				
Imita la actitud de aceptación y respeto de los adultos ante las diferencias entre las personas.				
Identifica estados de ánimo en los demás: de alegría, tristeza, enfado, felicidad...				
Expresa malestar, alegría, etc. según las diferentes situaciones.				
Demuestra asertividad en la relación con los demás.				
Puede mostrar y expresar verbalmente sus sensaciones, sentimientos o estados de ánimo.				
Utiliza diferentes gestos y movimientos para expresar sensaciones, sentimientos o estados de ánimo.				
Comparte y muestra interés por las actividades que realizan los demás.				
Respeto turnos en los diálogos.				
Respeto turnos en los juegos tal como se haya acordado.				
Acepta la responsabilidad de la tarea que le corresponde dentro del grupo.				



INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Colabora y participa activamente como miembro de un grupo.				
Habla a menudo con las compañeras y compañeros.				
Respeto y acepta las diferencias entre las personas (actitud ante compañeros de integración...).				
Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros.				
Colabora en el establecimiento de normas de convivencia.				
Acepta tener que esperar su turno y respeta el turno de los demás.				
Respeto a las personas adultas, a las niñas y niños de la escuela.				
Respeto el material escolar común.				
Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros.				
Comparte y muestra interés por las actividades que realizan los demás.				
Sigue normas sociales: saludar, despedirse, no empujar, entrar despacio, etc.				
Respeto normas y reglas en el juego.				
Colabora y participa como miembro de un grupo.				
Conoce los niños y niñas de su aula, sus nombres y algunas características de su vida familiar.				
Conoce las personas de la escuela más significativas, sus nombres y ocupación.				
Identifica a algunas niñas y niños como amigas y amigos.				
Comparte y muestra interés en las actividades que realizan los demás.				
Consuela a un compañero o compañera si está afligido.				
Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades (en el vestido, en la organización del aula...).				
Colabora en las tareas de grupo.				
Respeto las reglas de los juegos con compañeros/as.				



INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Toma en consideración las aportaciones e ideas de los demás.				
Contesta a preguntas sobre su vida, lo que hace en familia, etc.				
Conoce y sabe explicar datos de su biografía familiar: componentes, lugar de residencia, ocupación, celebraciones familiares habituales, amigos, etc., identificando su lugar en la misma.				
Comprende y sabe explicar las relaciones de familia habituales en su entorno.				
Conoce los nombres y ocupación de sus familiares próximos.				
Imita roles sociales cercanos.				
Sabe comportarse en fiestas (cumpleaños, actividades de teatro...).				
Sabe comportarse en grandes aglomeraciones: celebraciones populares, Carnavales, Olentzero, etc.				
Utiliza formas básicas de relación y convivencia social (saludos, agradecimiento, petición de perdón, de solicitud y ofrecimiento de ayuda...).				

INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Reconoce la función que desempeñan los distintos servicios de la comunidad: tiendas, hospitales, bomberos, etc.				
Identifica las diversas tiendas y lo que venden en ellas.				
Identifica establecimientos y servicios relacionados con el consumo, la sanidad, el ocio y la cultura.				
Conoce servicios de comunicación (correos, teléfono...).				
Sabe llamar por teléfono (a alguien muy conocido).				
Conoce distintos medios de transporte y su función.				



INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Conoce e identifica los medios de transporte que necesita en diferentes traslados.				
Conoce y respeta las normas elementales de circulación vial.				
Conoce las normas para el cuidado del entorno a su nivel: no tirar papeles en el patio, no tirar residuos por el water, contaminación del humo...				
Cuida las dependencias del centro escolar: el patio, los servicios, el aula, etc.				
Sabe comportarse en lugares públicos.				
Pide ayuda cuando lo necesita en situaciones de desenvolvimiento en la comunidad.				
Utiliza de forma autónoma medios audiovisuales sencillos en su tiempo de ocio (vídeo, radio, cassette...).				

INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Manifiesta su protesta cuando no está de acuerdo.				
Hace valer su opinión en actividades conjuntas.				
Exige ante los demás sus pertenencias, juegos, etc.				
Elige según sus gustos entre diferentes juegos, materiales...				
Elige entre 2 ó 3 alternativas que se le presentan.				
Elige entre 2 ó 3 alternativas que él define, valorando ventajas e inconvenientes.				
Identifica y elige según sus gustos.				
Manifiesta sus preferencias.				
Sabe recurrir a otra persona para solicitar ayuda.				
Hace compras sencillas de forma autónoma: golosinas, etc. (en tiendas conocidas y cerca de casa).				
Pide ayuda para continuar o abandonar la tarea cuando tiene una dificultad.				
Ayuda espontáneamente a quién piensa que lo necesita (abrocha botones de un niño...).				
Da sus opiniones y acepta las de los demás.				



INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Muestra independencia del adulto para resolver determinados problemas.				
Pide ayuda si lo necesita.				
Defiende sus derechos y respeta los de los demás en el grupo.				
Reconoce sus límites y valora positivamente sus posibilidades (ayuda a los demás y pide ayuda cuando lo necesita).				
Llama a la persona idónea cuando necesita algo.				
Ayuda a sus compañeros y compañeras cuando se encuentran con alguna dificultad.				
Pide ayuda a sus compañeros y compañeras cuando se encuentra con alguna dificultad.				
Busca actividades o pregunta ¿qué puedo hacer?				
Inicia actividades espontáneamente.				
Termina las tareas propuestas por iniciativa propia.				
Busca al adulto para ayudar a un compañero o compañera.				
Ayuda a personas que lo precisan.				
En los trabajos colectivos es capaz de reclamar, manifestar su desacuerdo, protestar, hacer valer su opinión...				
Reconoce sus propios límites y valora positivamente sus posibilidades.				
Se le puede responsabilizar de actividades adecuadas a su nivel: ir de la escuela a casa, autobús escolar, ir a la tienda cercana...				
Llama a las personas idóneas para buscar ayuda en situación de peligro.				
Elige entre dos o tres alternativas que se le presentan.				
Elige entre dos o tres alternativas que él define.				
Respeto los horarios habituales: comida, recreo, autobús...				
Elige entre 3 ó 4 juegos que se le presentan.				
Busca por sí mismo tareas para realizar.				



INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Cuando se han acabado las actividades, pregunta: “¿qué puedo hacer?”				
Busca alternativas para resolver situaciones conflictivas.				
Busca la ayuda adecuada para resolver un problema.				
Demuestra asertividad en situaciones adecuadas: pedir, exigir, reclamar, hacer valer su opinión...				

INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Toma medidas de autoprotección en casa, escuela...				
Toma medidas de autoprotección en la calle: respeta el semáforo, las aceras...				
Localiza y nombra dónde le duele.				
Respeto las normas de seguridad al usar los utensilios más comunes.				
Identifica y expresa dolores.				
Entiende que un extraño le puede dañar.				
Espontáneamente se preocupa por la seguridad de los demás.				
Cuida sus posesiones: abrigo, gafas...				
Evita lugares potencialmente peligrosos.				
Identifica y evita situaciones de riesgo y peligro (cerrar grifos, no comer plastilina, conoce los enchufes...).				
Previene accidentes: cierra grifos, no utiliza cerillas...				
Conoce algunas normas básicas de salud (no es saludable comer muchos caramelos, se debe comer pausadamente, beber cuando no hay alimentos en la boca...).				
Conoce los servicios de urgencia (bomberos, policía...).				
Sabe elegir entre actividades saludables y no saludables.				
Evita lugares potencialmente peligrosos.				
Respeto normas de seguridad.				
Resuelve problemas en situaciones conocidas.				

INDICADORES	NO	SÍ	Con Ayuda	Observaciones
Disfruta con las actividades de ocio en grupo.				
Utiliza en sus juegos piezas de construcciones y de manipulación.				
Participa con gusto y activamente en las fiestas populares o algunos actos culturales de su entorno.				
Se entretiene y organiza juegos en su tiempo libre.				
Utiliza los columpios.				
Utiliza el tobogán.				
Utiliza el triciclo.				
Utiliza la bicicleta (con ruedas laterales, sin ruedas laterales...).				
Conoce servicios de ocio (cine, polideportivo, teatro...).				
En los tiempos de ocio y de actividad libre tiene preferencia por unas actividades frente a otras.				
Le gusta oír canciones y música.				